

**EKSPLORASI BENTUK KUBUS DALAM KARYA
KRIYA KAYU**



PENCIPTAAN

**Oleh:
Ecky Kartawitanto**

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 KRIYA SENI
JURUSAN KRIYA FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016**

EKSPLORASI BENTUK KUBUS DALAM KARYA KRIYA KAYU



PENCIPTAAN

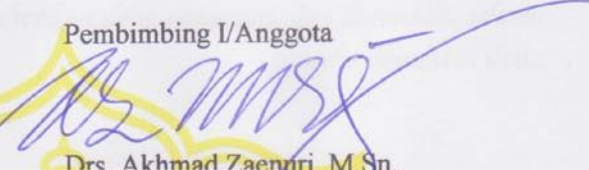
Oleh:
Ecky Kartawitanto
NIM 0911485022

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Kriya Seni
2016**

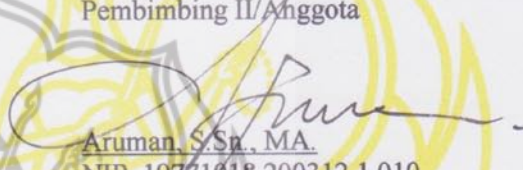
Tugas Akhir Karya Seni berjudul:

EKSPLORASI BENTUK KUBUS DALAM KARYA KRIYA KAYU diajukan oleh Ecky Kartawitanto, NIM 0911485022, Program Studi Kriya Seni, Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 26 Juli 2016.

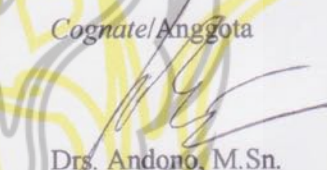
Pembimbing I/Anggota


Drs. Akhmad Zaenuri, M.Sn.
NIP. 19520304 198303 1 002

Pembimbing II/Anggota


Aruman, S.Sn., MA.
NIP. 19771018 200312 1 010


Cognate/Anggota


Drs. Andono, M.Sn.
NIP. 19560602 198503 1 002

Ketua Jurusan Kriya/Ketua Program
Studi S-1 Kriya Seni/Ketua/Anggota


Arif Suharson, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19750622 200312 1 003

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Suastiwati, M.Des.
NIP. 19590802 198803 2 002

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir penciptaan karya seni ini saya persembahkan kepada Ayah, Ibu serta keluarga yang senantiasa memberikan do'a, semangat, dan dorongan, selama penulis menuntut ilmu.



MOTTO



Sabar Merupakan Bagian Dari Perjuangan

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.



Yogyakarta, 26 Juli 2016

Ecky Kartawitanto

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segala karunia Nya sehingga proses penciptaan Tugas Akhir dengan judul “Eksplorasi Bentuk Kubus Dalam Karya Kriya Kayu” ini dapat terselesaikan. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar kesarjanaan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Kelancaran proses penciptaan karya dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan yang diberikan semua pihak, baik material maupun spiritual. Berbagai bantuan yang diberikan menumbuhkan motivasi penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai dengan baik.

Dengan penuh rasa hormat penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Agus Burhan, M.Hum., Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastawi Triatmodjo, M.Des., Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Suharson, S.Sn., M.Sn., Ketua Jurusan Kriya / Ketua Program Studi Kriya Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Akhmad Zaenuri, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingannya.
5. Aruman, S.Sn., MA., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingannya.
6. Drs. Purwito selaku Dosen Wali.

7. Seluruh Staf Pengajar dan Karyawan Fakultas Seni Rupa, serta Staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Bapak, ibu, dan adik tercinta, serta keluarga besar atas kepercayaan semangat dorongan dan bimbingan baik moral, material maupun spiritual.
9. Komunitas Kandang Sapi, Komunitas Studio Belakang, UD Soeryati, serta teman-teman seperjuangan kriya angkatan 2009, atas dukunganya.
10. Rury Setya Adi, Elka Alva Chandra, Hadi, Ludira, Gandar, Dharso, dan semua elemen yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang kriya dan umumnya bagi pembaca serta pecinta seni.

Yogyakarta, 26 Juli 2016

Penulis

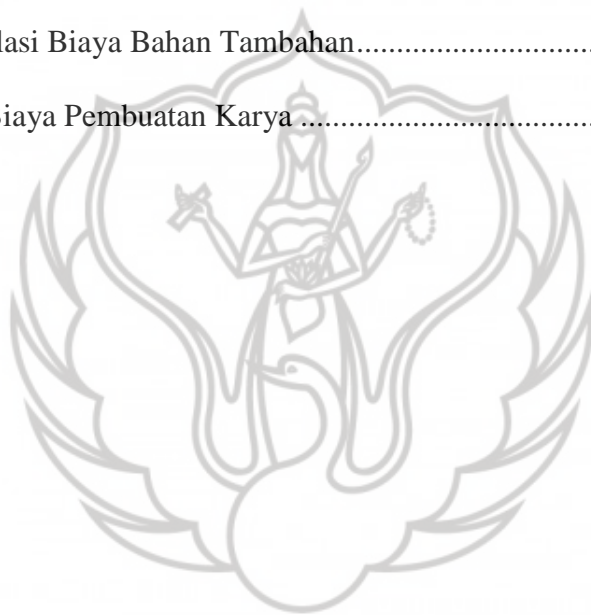
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR MOTTO.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan.....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
D. Metode Pendekatan dan Penciptaan.....	4
BAB II. KONSEP PENCIPTAAN.....	8
A. Sumber Penciptaan.....	8
B. Landasan Teori.....	10

BAB III. PROSES PENCIPTAAN	17
A. Data Acuan	17
B. Analisis	25
C. Rancangan Karya	29
D. Proses Perwujudan	47
1. Bahan	47
2. Alat	59
3. Teknik Pengerjaan	43
E. Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya	74
BAB IV. TINJAUAN KARYA	76
A. Tinjauan Umum	76
B. Tinjauan Khusus	78
BAB V. PENUTUP	89
DAFTAR PUSTAKA	91
WEBTOGRAFI	92
LAMPIRAN	94
A. Foto Poster Pameran	94
B. Foto Situasi Pameran	95
C. Katalog	96
D. Biodata (CV)	97
E. CD	100

DAFTAR TABEL

Gambar Tabel Kalkulasi Biaya Pembuatan Karya.....	74
Tabel I. Kalkulasi Biaya Bahan Utama.....	74
Tabel II. Kalkulasi Biaya Bahan Finishing.....	74
Tabel III. Kalkulasi Biaya Bahan Perekat.....	74
Tabel IV. Kalkulasi Biaya Bahan Tambahan.....	75
Tabel V. Total Biaya Pembuatan Karya	75



DAFTAR GAMBAR

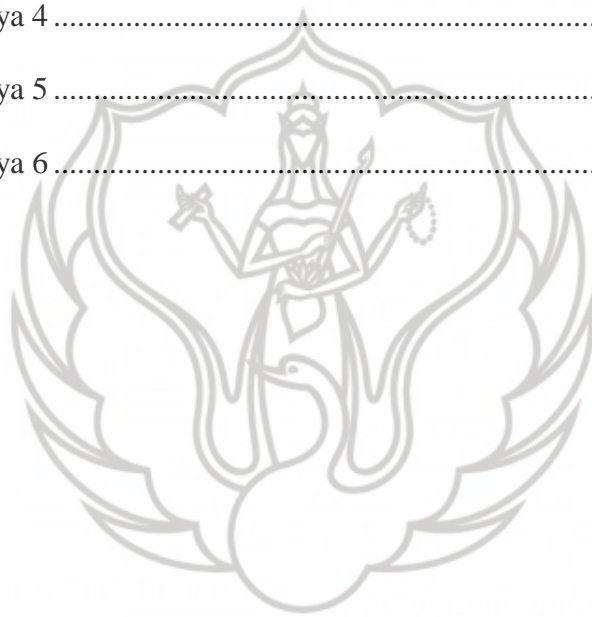
Gambar 1. Jaring-jaring Kubus.....	11
Gambar 2. Jaring-jaring Kubus.....	12
Gambar 3. Bentuk Kubus Dari Kayu	18
Gambar 4. Mainan Anak Berbentuk Kubus	18
Gambar 5. Mainan Rubik	19
Gambar 6. Kubus Berbahan Dasar Logam.....	19
Gambar 7. Dadu	20
Gambar 8. Bagian Dari Masing-masing Sisi Dadu.....	20
Gambar 9. Masjid Al-Irsyad, Terletak di Bandung.....	21
Gambar 10. Desain 3D Bagian Dalam Masjid Al-Irsyad, Bandung.....	21
Gambar 11. Habitat 67, Perumahan yang Terletak di Monreal, Kanada.....	21
Gambar 12. Karya Justin Richards berjudul “Infill”.....	22
Gambar 13. Gambar Detail Dari Karya Justin Richards.....	22
Gambar 14. Mural yang Terbuat Dari 10.800 Kubus Kayu	22
Gambar 15. Meja Makan.....	23
Gambar 16. Kursi Makan.....	23
Gambar 17. Lemari	24
Gambar 18. Kap Lampu Gantung	24
Gambar 19. Sketsa Alternatif 1	29

Gambar 20. Sketsa Alternatif 2.....	30
Gambar 21. Sketsa Alternatif 3.....	30
Gambar 22. Sketsa Alternatif 4.....	31
Gambar 23. Sketsa Alternatif 5.....	31
Gambar 24. Sketsa Alternatif 6.....	32
Gambar 25. Sketsa Alternatif 7	32
Gambar 26. Sketsa Alternatif 8.....	33
Gambar 27. Sketsa Alternatif 9.....	33
Gambar 28. Sketsa Alternatif 10.....	34
Gambar 29. Sketsa Alternatif 11.....	34
Gambar 30. Sketsa Terpilih 1.....	35
Gambar 31. Sketsa Terpilih 2	36
Gambar 32. Sketsa Terpilih 3 (Gambar Perspektif).....	37
Gambar 33. Sketsa Terpilih 4 (Gambar Perspektif).....	38
Gambar 34. Sketsa Terpilih 5 (Gambar Perspektif).....	39
Gambar 35. Sketsa Terpilih 6 (Gambar Perspektif).....	40
Gambar 36. Gambar Kerja Panel “Circle Cube”.	41
Gambar 37. Gambar Kerja Panel “Komposisi Sederhana”.....	42
Gambar 38. Gambar Kerja Kap Lampu Gantung	43
Gambar 39. Gambar Kerja Lemari.....	44
Gambar 40. Gambar Kerja Kursi Makan	45
Gambar 41. Gambar Kerja Meja Makan.....	46

Gambar 42. Limbah Kayu Jati yang Dijadikan Kayu Bakar.	48
Gambar 43. Limbah Kayu Jati yang Dipilih Untuk Dijadikan Karya	48
Gambar 44. Kayu Jati Belanda	49
Gambar 45. a. Resin Bening	50
b. Katalis	50
Gambar 46. Erosil	51
Gambar 47. <i>Aliphatic Glue</i>	52
Gambar 48. <i>Cyanoacrylate Glue</i>	53
Gambar 49. <i>Contact Adhesive Glue</i>	53
Gambar 50. <i>Melamine Sanding Sealer</i>	54
Gambar 51. <i>Melamine Semi Gloss</i>	55
Gambar 52. <i>Thinner</i>	55
Gambar 53. Cat Minyak (Warna Emas).....	56
Gambar 54. a. Skrup	57
b. Mur dan Baut Panjang	57
c. Paku.....	57
d. Lakban	57
Gambar 55. a. Fiting Lampu.....	57
b. Lampu Bola.....	57
Gambar 56. Amplas	58
Gambar 57. <i>Circle Saw</i>	59
Gambar 58. <i>Hand Circle Saw</i>	59
Gambar 59. <i>Disk and Sander Belt</i>	60

Gambar 60. Kompresor.....	60
Gambar 61. <i>Spray Gun</i>	61
Gambar 62. <i>Nail Gun</i>	61
Gambar 63. a. Bor Tangan.....	62
b. Mata Bor	62
Gambar 64. Gerinda Tangan	62
Gambar 65. Klem F.....	63
Gambar 66. Penggaris	63
Gambar 67. Kater	64
Gambar 68. Kuas.....	64
Gambar 69. Alat Tulis.....	65
Gambar 70. Pembuatan Sketsa.....	66
Gambar 71. Proses Pembuatan Gambar Kerja Menggunakan CorelDraw	66
Gambar 72. Proses Pemotongan Kayu.....	67
Gambar 73. Proses Pengamplasan	68
Gambar 74. Proses Penyusunan Kubus.....	68
Gambar 75. Proses Penempelan Kubus Menggunakan Lem G	69
Gambar 76. Proses Penempelan Bagian-bagian Kubus Kayu	69
Gambar 77. Proses Penempelan dan Pengepresan Menggunakan Batu	70
Gambar 78. Proses Meratakan Permukaan Kayu Menggunakan Gerinda.....	70
Gambar 79. Proses Pencampuran Resin Bening, Katalis dan Erosil	71
Gambar 80. Proses Penuangan Resin Bening Di Atas Daun Meja	71

Gambar 81. Proses Finishing Awal.....	72
Gambar 82. Proses Pengamplasan	72
Gambar 83. Proses Finishing Akhir Menggunakan <i>Melamine</i>	73
Gambar 85. Karya 1	77
Gambar 86. Karya 2	79
Gambar 87. Karya 3	81
Gambar 88. Karya 4	83
Gambar 89. Karya 5	85
Gambar 90. Karya 6	86



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Karya seni merupakan suatu hasil pengekspresian suatu gagasan penciptanya. Dalam perjalanan hidup manusia tidak lepas dari berkesenian, hal tersebut hadir sebagai wujud dan bentuk pemenuhan kebutuhan akan rasa keindahan. Aktivitas berkesenian tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan peradaban manusia, sehingga kesenian memiliki banyak jenis dan terbagi sesuai dengan bidang keahliannya. Dalam kehidupan sehari-hari banyak hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide terciptanya sebuah karya seni, hal ini tidak lepas dari berbagai dorongan untuk sebuah pemenuhan rasa keindahan. Terciptanya karya seni yang berkaitan dengan seni rupa tidak dapat dipisahkan dari elemen-elemen dasar yang menjadi bagian dari terciptanya karya rupa, elemen-elemen tersebut di antaranya meliputi titik, garis, bidang, ruang, tekstur, bentuk, dan warna.

Elemen-elemen seni rupa dalam dimensinya terbagi menjadi dua yaitu, dua dimensi (dwimatra) dan tiga dimensi (trimatra). Seperti yang diketahui bentuk umum dari elemen rupa dua dimensi meliputi panjang dan lebar, sedangkan tiga dimensi meliputi panjang, lebar, dan kedalaman. Dalam wujud umum bidang tiga dimensi dapat berwujud seperti halnya bentuk kubus, balok, prisma, bola, tabung, kerucut, dan lain-lain.

Salah satu bentuk tiga dimensi dari elemen seni rupa di atas, bentuk kubus dirasa sangat menarik untuk dijadikan sebuah ide dasar dalam pembuatan karya, dikarenakan kubus secara bentuk merupakan bangun sederhana yang mempunyai sisi sama antara satu dengan yang lain. Dengan demikian bentuk kubus tersebut dapat dieksplor menjadi berbagai macam karya seni yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

Mengacu pada karya-karya yang sudah ada dan memiliki kecenderungan berbentuk dasar kubus di antaranya adalah meja, lemari, rak buku, kotak perhiasan, mainan rubik, dadu, rumah, hotel, sampai perkantoran. Hal tersebut menunjukkan bahwa kubus dari segi bentuk mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu tentunya kita sudah tidak asing lagi dengan bentuk kubus. Selain bentuknya yang sederhana dan mudah dieksplor untuk dijadikan karya seni, bentuk kubus, jika dihubungkan dengan garis yang membentuk bangunnya, maka akan menyimbolkan kestabilan, konsisten, kekokohan, kesederhanaan dan kerendahan hati. Dari uraian tersebut di atas, maka kubus-kubus kayu yang dibuat akan mengalami eksplorasi secara bentuk yang diwujudkan dalam pola-pola dan penyusunan pada kubus, sehingga tercipta suatu karya seni kriya yang kreatif. Artinya kubus-kubus kayu disusun/dirangkai menjadi sebuah bentuk yang ingin dicipta sesuai dengan konsep yang dibuat, sehingga karya yang diciptakan dapat berwujud benda pakai seperti meja, kursi, kap lampu gantung, lemari, dan hiasan dinding dari susunan kubus, dan tentunya dapat melahirkan karya-karya yang bersifat kreatif serta mempunyai keunikan tersendiri. Oleh karena itu bentuk visual dari

karya yang tercipta dapat dijadikan sebuah bahasa ungkap tentang pengalaman estetis.

Dengan demikian, penciptaan karya seni kriya kayu dengan ide yang dituangkan didalamnya berupa karya kriya yang sepenuhnya mengambil ide dasar dari bentuk kubus. Secara tekstual karya tersebut menawarkan eksplorasi dan penerapan dari bentuk kubus, sehingga karya tersebut dapat mewakili representasi dari pengalaman estetis yang ada. Pada akhirnya karya tersebut diharapkan dapat menjadi jembatan penghubung antara pencipta karya dan penikmat seni.

B. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana menciptakan karya seni yang kreatif dengan bentuk dasar kubus?
2. Bagaimana cara penerapan bentuk kubus ke dalam suatu karya agar mempunyai daya tarik tersendiri?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penciptaan karya seni ini adalah:

- a. Menciptakan karya dengan susunan bentuk kubus sebagai sumber inspirasi karya kriya kayu.
- b. Mengembangkan tehnik dalam berkesenian, khususnya dalam bidang kriya kayu.

- c. Menawarkan alternatif baru dalam penciptaan karya kriya dengan memanfaatkan potongan kayu berbentuk kubus.

2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penciptaan karya seni ini antara lain adalah:

- a. Menambah pengalaman eksperimen dalam proses penciptaan karya kriya kayu.
- b. Melahirkan karya seni kriya kayu yang lebih variatif dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan ide yang disampaikan oleh pencipta karya.

D. Metode Pendekatan dan Penciptaan

1. Metode Pendekatan

Penciptaan karya seni memerlukan berbagai macam pendekatan yang diperlukan untuk menunjang munculnya karya kreatif. Pendekatan yang digunakan dalam penciptaan karya seni ini adalah:

a. Metode Pendekatan Estetis

Pendekatan estetis adalah pendekatan yang dilakukan melalui ilmu estetika. Merupakan pendekatan yang menjelaskan aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan garis, warna, tekstur, irama, ritme, bentuk, sebagai pendukung dalam pembuatan karya. Pendekatan estetis dipakai dengan tujuan agar karya yang akan dibuat memperoleh nilai keindahan dan mempunyai karakteristik atau ciri

kelas sendiri. Dengan demikian, maka keindahan yang ditampilkan dalam karya yang tercipta adalah kombinasi berpola dari bentuk kubus.

b. Metode Pendekatan Ergonomi

Ergonomi merupakan studi tentang sistem kerja manusia yang berhubungan dengan fasilitas dan lingkungannya, yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lain.

Menurut Mikke Susanto pengertian dari ergonomi pada buku “Diksi Rupa” (2002:30) adalah penyesuaian antar pekerja, jenis pekerjaan, dan lingkungan. Kata ergonomi umum dipakai dalam bidang seni terapan, seperti mebel, interior, arsitektur, maupun seni lainnya. Karya-karya yang bersifat ergonomi, diciptakan memang cenderung harus memiliki sifat sesuai desain dan nyaman.

Tujuan dari analisis ergonomi adalah untuk mencari kesesuaian antara karakteristik pekerjaan dengan karakter manusianya. Dalam konteks desain mebel, ergonomi adalah analisis *human factors* yang berkaitan dengan anatomi, psikologi, dan fisiologi (Marizar, 2005:106)

Pendekatan dalam menciptakan karya fungsional dengan menyesuaikan antara bentuk, fungsi, dan kenyamanannya. Pendekatan ergonomi ini berpedoman pada antropometri, “menyesuaikan ukuran tubuh manusia dengan fungsi benda, agar nyaman saat dipakai, dan kesesuaian ukuran benda dengan ruangan”(Marizar, 2005:118).

Sama halnya yang telah diungkapkan oleh Julius Panero dan Martin Zelnik pada buku “Dimensi Manusia dan Ruang Interior”, antropometri adalah ilmu yang secara khusus mempelajari tentang pengukuran tubuh manusia, guna merumuskan perbedaan ukuran pada tiap individu atau kelompok dan lain sebagainya (2003:18).

2. Metode Penciptaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini mengacu pada teori penciptaan seni kriya menurut Sp. Gustami, yaitu “tiga tahap enam langkah menciptakan karya seni”. Tahap utama yang dilakukan yaitu proses eksplorasi, perancangan, dan perwujudan (Gustami, 2004: 29-32).

Pada proses eksplorasi yang dilakukan antara lain adalah pencarian tema penciptaan, dengan meliputi berbagai macam kegiatan pengamatan yang dilakukan melalui internet, buku, katalog, dan melihat langsung. Pada proses ini juga dilanjutkan pengenalan serta pemahaman lebih dalam tentang bentuk kubus yang memungkinkan dipakai sebagai ladsan teori, proses eksplorasi juga meliputi bahan yang akan digunakan sebagai media dalam penciptaan karya. Pada akhirnya bahan yang digunakan adalah kayu jati Belanda dan limbah dari potongan kayu jati. Bahan tersebut dipilih karena, selain untuk memanfaatkan limbah kayu yang sudah tidak terpakai, juga serat kayu pada kedua kayu tersebut memiliki karakter yang khas.

Proses berikutnya yaitu perancangan. Alasan kenapa penerapan metode ini dilakukan adalah, agar supaya ide atau gagasan dari hasil analisis dapat diwujudkan sesuai dengan keinginan. Penuangan ide ke dalam sketsa-sketsa alternatif yang dihasilkan kemudian dipilih untuk dibuat gambar kerja, dan gambar tersebut nantinya akan menjadi acuan bentuk pada proses perwujudan karya.

Untuk proses perwujudan pada karya meja makan, kursi makan, kap lampu gantung, lemari, dan panel atau hiasan dinding, dikerjakan sesuai dengan gambar teknik atau gambar kerja yang sudah ada. Hal yang terakhir dari proses perwujudan yaitu melakukan evaluasi dan penilaian karya.

